

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat, hal ini juga diikuti dengan perkembangan ponsel yang di dalamnya terdapat beraneka sistem operasi. Sistem operasi ini merupakan jenis yang paling penting dari perangkat lunak dalam sistem komputer, karena tanpa sistem operasi, pengguna tidak dapat menjalankan program aplikasi pada ponsel. Salah satu sistem operasi yang laris digunakan di ponsel atau telepon cerdas adalah sistem operasi *android*.

Minat masyarakat Indonesia terhadap kemajuan teknologi, khususnya telepon cerdas mengalami pertumbuhan yang signifikan. Laporan dari GfK (*Gesellschaft für Konsumforschung/Perusahaan Riset Pasar*) yang berdiri pada tahun 1934, mendata trafik penjualan *smartphone* mulai bulan Januari hingga bulan Juni 2015, hasilnya: “Indonesia mengalami kenaikan penjualan *smartphone* sebanyak 27% yakni mencapai 14,9 juta unit”. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai pasar terbesar di Asia Tenggara disusul oleh Thailand dan Vietnam. Selanjutnya, menurut hasil survei yang dilakukan *Google, Inc.* melalui *consumerbarometer.com*, masyarakat pengguna *smartphone* di Indonesia mayoritas diisi oleh golongan usia di bawah 24 tahun (dengan responden sebanyak 2283 orang), yang memanfaatkan telepon cerdas tersebut untuk mendengarkan musik (93%), memotret dan merekam video (89%), bermain games (73%), menunjukkan waktu (67%), menyetel alarm (33%), membaca berita (34%), mengakses peta/navigasi (18%), mengatur janji/diari (11%), mengecek cuaca (6%), merekam aktivitas kesehatan (6%), membuat daftar belanja (6%), serta membaca buku/majalah (5%).

Berdasarkan data tersebut, ketertarikan remaja di Indonesia terhadap telepon cerdas sayangnya sebagian besar masih diperuntukkan dalam aktivitas hiburan, belum mengarah pada kegiatan yang lebih produktif terutama dalam hal pendidikan dibandingkan dengan pemanfaatan telepon cerdas yang dilakukan di Stockton, New Jersey yang telah merambah sebagai perangkat pembelajaran *e-learning*, mengunduh *podcast (audio, video)*, menerima dan mengirim surel (Foti dan Jomayra, 2014, p.65). Padahal, melalui telepon cerdas para pendidik memiliki kesempatan besar untuk menyuguhkan pengalaman-pengalaman edukatif yang baru kepada anak didiknya. Salah satu definisi pembelajaran fleksibel adalah, "Segala jenis pembelajaran yang terjadi saat pembelajar tidak berada di lokasi yang tetap, telah ditentukan sebelumnya, atau belajar itu terjadi ketika peserta didik memanfaatkan kesempatan belajar yang ditawarkan oleh teknologi fleksibel" (MOBIlearn., 2003). Dengan kata lain, melalui penggunaan perangkat Fleksibel, pelajar

Dwi Widiyanto Ali, 2018

PENGUNAAN QUIZLET DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PERANCIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dapat belajar di mana saja dan kapan saja (Crescente dan Lee, 2011). Salah satu media pembelajaran yang bersifat Fleksibel tersebut yaitu media *Quizlet*.

Quizlet adalah salah satu media pembelajaran berbentuk kartu dua sisi yang terdiri atas sisi depan berisikan sebuah kata dalam bahasa asing (misalnya bahasa Perancis) dan sisi belakang berisikan terjemahan kata bahasa asing tersebut (misalnya dalam bahasa Indonesia) yang lebih sering disebut *flashcard*. *Quizlet* tersebut berbasis teknologi yang paling terkenal dan tersedia dalam versi aplikasi berbasis *browser* dan seluler, dengan 40 juta pengguna per bulan (*Quizlet*, n.d.). Meski tidak dirancang khusus untuk pembelajaran bahasa, (Nakata, 2011) *Quizlet* ini memiliki banyak fitur yang dapat membuat kegiatan belajar bahasa menjadi lebih mudah salah satunya dalam pembelajaran bahasa Perancis.

Seperti pembelajaran bahasa pada umumnya, di dalam pembelajaran bahasa Perancis, terdapat empat keterampilan dasar yang harus dikuasai pembelajarnya, meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan yang terakhir keterampilan menulis. Selain itu pembelajar diharuskan pula untuk menguasai tata bahasa (morfologi,semantik, fonologi,sintaksis), kosakata dan budaya.

Kompetensi dasar keterampilan menyimak yang harus dicapai oleh pembelajar dalam pembelajaran bahasa Perancis tingkat dasar atau tingkat A1 junior, seperti yang tercantum dalam *CECRL (Cadre Européen Commun de Référence en Langues/Kerangka Acuan Umum Bahasa-bahasa Eropa)*, yaitu mampu memahami kata- kata dalam bahasa perancis dasar. Masalah yang ditemui adalah kurangnya penguasaan kosakata,. Dalam hal ini, Berangkat dari masalah di atas, diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran bahasa yang di dalamnya pengajar tidak sekedar memberikan tugas dan nilai akan tetapi menuntun pembelajar dalam memperoleh keterampilan membaca tersebut. Selain sulitnya penguasaan keterampilan membaca, hal lain yang dapat dijadikan kendala, yaitu sedikitnya jam pelajaran bahasa Perancis di SMA, sehingga pengajar dituntut untuk mencari strategi, metode, teknik, maupun media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan membaca. Oleh karena itu,peneliti tertarik untuk menggunakan *Quizlet* ini untuk menunjang proses belajar mengajar bahasa Perancis pembelajar SMA agar mereka bisa terus belajar dengan cara mengulang kosakata bahasa Perancis melalui gawai yang setiap hari mereka bawa kemana mana.

Penelitian terdahulu tentang penggunaan Quizlet ini telah dilakukan oleh Roman Kálecký (2016). Hasil penelitiannya yakni *Quizlet* lebih mudah digunakan dan sebagai cara yang lebih

Dwi Widiyanto Ali, 2018

PENGUNAAN QUIZLET DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PERANCIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menghibur untuk merevisi kosakata dibandingkan dengan daftar bilingual dalam buku kosakata mereka. Mereka juga menikmati belajar dengan permainan, bukan hanya karena rasa daya saing tetapi juga karena mereka secara subyektif merasa bahwa terbantu dengan adanya ejaan, pengucapan dan menghubungkan arti dengan kata-kata individu.

Adapun penelitian tentang membaca ini telah dilakukan oleh Budi Istanto (2014). Hasil penelitiannya yakni pelaksanaan tindakan pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media kartu kata dengan ejaan suku kata dapat memudahkan pembelajar dalam membaca, penggunaan warna yang bervariasi pada kartu kata dapat meningkatkan minat pembelajar dalam belajar membaca, dan penggunaan kartu kata yang melibatkan pembelajar secara langsung dapat memudahkan pembelajar dalam membaca dengan benar.

QUIZLET

Program perangkat lunak flashcard/ *Quizlet*, digunakan dalam penelitian ini untuk membantu level pemula pembelajar FLE meningkatkan pengetahuan kosakata mereka. Perangkat lunak ini merupakan pembelajaran yang efektif. alat yang membantu pembelajar menghafal dan mengingat konsep-konsep kunci dari subyek yang berbeda seperti geografi, matematika, kosakata atau belajar bahasa. Quizlet adalah pembelajaran kosakata online alat dengan 40 juta pengguna setiap bulan (Quizlet, 2016).

Pengguna dapat belajar dengan Quizlet di komputer mereka sendiri, di ponsel mereka dengan aplikasi seluler (iPhone atau Android) atau perangkat lain seperti iPad dan iPod Touch. Akses ke program gratis setelah membuat akun. Ada banyak set flashcard pada berbagai topik dan pengguna juga dapat membuat set mereka sendiri. Program ini mirip dengan sistem kertas flashcard dengan pertanyaan di depan dan jawabannya di belakang. Namun, tidak seperti tradisional, berbasis kertas flashcards, pembelajar dapat memasukkan visual dengan mengunggah gambar yang sesuai dengan target kata. Ketika para pembelajar mengklik tombol 'Audio aktif', mereka juga dapat mendengar pengucapan kata itu. Oleh karena itu, Quizlet, dengan fiturnya, mendukung kerangka kerja multimedialing Mayer sehingga "orang belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada dari kata-kata saja" (Mayer, 2005, hlm.31).

Kriteria dalam memilih program perangkat lunak flashcard dari kalangan flashcard yang

populer program (misalnya, Vtrain, Anki, SuperMemo) adalah popularitasnya di antara orang-

orang pertama-tama. Itu tujuannya adalah untuk mengukur program perangkat lunak flashcard disukai oleh sejumlah besar orang, jadi Quizlet, dengan satu juta pengguna, dipilih untuk penelitian. Kedua, program tersebut sederhana dan user-friendly, sehingga peserta didik dengan mudah terbiasa dengan penggunaannya. Selanjutnya, ini mungkin untuk mengintegrasikan kemampuan multimedia (misalnya, pengucapan kata-kata, memasukan visual) yang memberikan pembelajar dengan pembelajaran yang jauh lebih menarik dan memotivasi lingkungan Hidup. Selain itu, aksesnya gratis; para pengguna dapat membuat akun mereka sendiri tanpa pembayaran apa pun. Set utama menawarkan cara berbeda untuk mempelajari istilah dan definisi. Ada 6 studi dan mode permainan termasuk flashcards, pelajari, tulis, tes, dan mencocokkan.

Pertama, Mode “*Flashcard*”. Pada mode ini, pengguna mulai belajar kosakata, Flashcards memungkinkan peserta untuk memilih gerakan (“flip” atau “flow”) yang mereka lebih suka dengar pengucapan kosakata (audio on / off) dan untuk melihat istilah pertama, definisi pertama atau kedua sisi sekaligus. *This learning mode promotes not only learners’ productive, but also their receptive vocabulary knowledge* (Nation, 2008).

Kedua, Mode Pelajari. Pada mode ini, menguji pengguna pada flashcards yang telah mereka pelajari dengan memberikan definisi atau *prompt* yang mereka jawab dengan mengetikkan istilah yang sesuai. Ini melacak apa yang diketahui peserta dan apa yang tidak mereka lakukan dan menguji ulang kesalahan mereka. Mode belajar ini bertujuan untuk mempromosikan pengetahuan.

Ketiga, Mode Tulis. Dalam mode ini, pengguna mendengarkan istilah atau definisi dan kemudian ketik jawaban yang benar. Jika respons yang salah dimasukkan, program menunjukkan huruf mana yang terlewatkan oleh pengguna sehingga mereka dapat mencoba lagi. Mode ini sangat cocok untuk revisi kosakata, pengucapan, dan ejaan.

Keempat, Mode Tes. Mode ini secara otomatis menghasilkan kuis acak dari satu set flashcard menggunakan empat jenis pertanyaan: menulis, mencocokkan, pilihan ganda, dan benar / salah. Pengguna mengklik “Periksa Jawaban” di bagian bawah halaman untuk melihat skor mereka di sudut kanan atas halaman. Mode ini berguna sebagai penilaian informal di kelas.

MOBILE LEARNING

Perangkat seluler, serta teknologi dan sistemnya, mengikis pemahaman tentang waktu sebagai struktur umum yang sebelumnya mendukung organisasi sosial dan pemahaman konsensus

dunia. Pengawasan waktu digantikan oleh approx-meeting dan multi meeting (Plant, 2000), waktu

dinegosiasikan secara sosial '(Sørensen et al, 2002), koordinasi mikro kehidupan sehari-hari di samping kesesuaian jadwal (Ling, 2004) yang diberikan oleh perangkat seluler dan Nyiri (2006: 301) mengatakan, dengan ponsel, waktu telah menjadi pribadi. Jika sebelumnya hubungan sosial dan bisnis kita harus diatur dan disinkronkan dengan waktu jam mutlak, kini teknologi seluler memungkinkan kita untuk menegosiasikan kembali rapat dan acara secara langsung. Namun, fitur ponsel Dasar adalah: Membuat dan menerima panggilan. Mengirim dan menerima pesan teks, dan Alat kantor dasar misalnya kalkulator. Fitur-fitur ponsel canggih meliputi: Bluetooth, Kamera mampu mengambil gambar diam dan lebih umum sekarang video, pembaca e-book, permainan; Merekam audio, GPS / lokasi sadar, dan browser Web untuk terhubung ke internet. Pembelajaran seluler dapat terjadi di mana saja: di ruang kelas, di meja ruang makan, di bus, di depan pameran sains, dan di mana saja. Portabilitas tidak sepenting kemampuan pelajar untuk terhubung, berkomunikasi, berkolaborasi, dan membuat menggunakan alat yang siap di tangan. Kami telah membuat mereka bekerja sebagai bagian dari proyek M-Learning. Kami menggunakan kekuatan menggoda dari teknologi baru ini untuk menginspirasi kembali para pelajar muda yang putus belajar tradisional. Penelitian dan pengembangan telah berlangsung selama dua tahun terakhir dan banyak pembelajar telah mencoba pendekatan ini dan berkontribusi terhadap perkembangan mereka.

Kukulska-Hulme dan John (2005: 1) yang merupakan pionir sistem pembelajaran ini mengawali definisinya mengenai mobile learning dengan batasan “the possibilities opened up by portable, lightweight devices that are sometimes small enough to fit in a pocket or in the palm of one’s hand”. Ini berarti bahwa yang tergolong dalam perangkat ini termasuk telepon genggam (baik ponsel maupun handphone), smartphone, palmtop, Personal Digital Assistant (PDA), PC tablet, komputer laptop, dan pemutar media personal. Perangkat-perangkat tersebut dapat digunakan untuk mempermudah pengajar dan pembelajar dalam berkomunikasi dan berkolaborasi, serta menciptakan aktivitas pembelajaran yang berbeda dari apa yang dapat dilakukan melalui media lain. Artinya, perangkat mobile seperti smartphone dapat membuat pembelajaran menjadi portabel, spontan, personal, dan menarik. Secara lebih umum, McQuiggan, dkk. (2015: 8) menawarkan definisi mobile learning sebagai “*the experience and opportunity afforded by the evolution of educational technologies. It is anywhere, anytime learning enabled by instant, on-demand access to a personalized world filled with the tools and resources we prefer for creating*

our own knowledge, satisfying our curiosities, collaborating with others, and cultivating

experiences otherwise unattainable.” Pernyataan tersebut mengisyaratkan bahwa mobile learning berarti mengadaptasi dan membangun kemajuan melalui teknologi mobile terbaru, mendefinisikan ulang tanggungjawab para pengajar dan pembelajar, serta mengaburkan batas di antara pembelajaran formal dan informal. Hal ini mencakup pemahaman tentang bagaimana menjadi seorang lifelong learner dan bagaimana dapat berhasil dalam dunia kerja saat ini.

Mobile learning bukan merupakan obat mujarab untuk semua permasalahan yang mengganggu sistem pendidikan kita. Dalam hal ini, kami tidak menyarankan hanya dengan memegang perangkat mobile seseorang menyangka secara serta-merta akan terjadi peningkatan prestasi dan antusiasme belajar. Seperti halnya komputer yang telah hadir sebelumnya, perangkat mobile seperti smartphone memiliki potensi yang sangat dahsyat untuk mengubah cara belajar pembelajar dan harapan kita tentang apa yang harus terjadi di dalam ruang kelas. Kemampuan perangkat mobile untuk memberi “efek kejut” terhadap *status quo* sistem pendidikan dan memperbaruinya tergantung pada pengajaran yang telah dirajut. Hal ini tergantung kepada pikiran terbuka dan kreativitas yang dimiliki oleh pengajar serta kesiapan untuk mengintegrasikannya dalam kurikulum, dana, dan budaya untuk memungkinkan perangkat tersebut berada di tangan pembelajar, serta inovasi yang berkelanjutan agar perangkat tersebut senantiasa tetap digunakan secara efektif. Selanjutnya, hal ini melarang kita pula untuk berasumsi bahwa *digital natives* meskipun mereka mahir dengan teknologi mengetahui bagaimana menggunakan perangkat mobile untuk keperluan pendidikan tanpa adanya pelatihan. Sebagaimana halnya pengajar, penyelenggara pendidikan, dan orang tua mereka; mereka pun membutuhkan arahan mengenai bagaimana belajar dengan menggunakan teknologi pendidikan yang baru. Mobile learning menawarkan berbagai macam keuntungan yang dapat diraih pembelajar dalam berbagai cara serta untuk meningkatkan pendidikan yang mereka dapatkan.

Keuntungan terbesar pertama adalah kemampuan untuk belajar kapanpun dan di manapun sebagaimana disebutkan oleh Foti dan Jomayra (2014: 59). Secara tradisional, duduk di dalam ruang kelas antara jam 07.00 hingga 14.00 merupakan anggapan di mana dan kapan mereka harus belajar. Tentunya, belajar tidaklah terbatas pada lokasi dan waktu tertentu. Aktivitas belajar dapat terjadi kapan pun dan di mana pun dengan menggunakan perangkat mobile. Kedua, smartphone dan perangkat lain yang terhubung dengan internet telah menjalar menjadi budaya kita, sehingga dunia pendidikan tentunya tidak akan tertatih-tatih bilamana teknologi ini diimplementasikan ke dalam proses kegiatan belajar mengajar. Ketiga, perangkat mobile belakangan menjadi sebuah

Dwi Widiyanto Ali, 2018

PENGUNAAN QUIZLET DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PERANCIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

produk yang terjangkau. Produsen telah menawarkan berbagai macam produk dengan harga yang terjangkau bagi masyarakat. Keempat, mobile learning menyuguhkan sebuah media yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. 21st Century Skills yang menjadi kemampuan yang harus dikuasai pembelajar di sekolah seperti: berpikir kritis dan problem solving, berkomunikasi, berkolaborasi, berkreasi dan berinovasi merupakan contoh-contoh aktivitas implisit yang terdapat dalam penggunaan sehari-hari teknologi pendidikan melalui perangkat mobile.

Mobile learning menawarkan cara baru untuk memotivasi pembelajar dengan menyediakan keterlibatan dan kebaruan tingkat tinggi, personalisasi, dan kemandirian. Kemampuan untuk terus menggunakan aplikasi baru dan menemukan cara baru untuk menggunakan perangkat ini menjadi aktivitas yang menantang dan menarik bagi pembelajar. Penggunaan smartphone sebagai perangkat mobile memiliki level yang tinggi di kalangan pembelajar, khususnya anak-anak dan remaja, dan merupakan suatu hal yang bernilai tentunya apabila mempertemukan mereka kepada mobile learning daripada membatasi mereka untuk metode pembelajaran yang lebih tua, ketika mereka jelas memiliki bakat dan gairah terhadap teknologi yang lebih baru. Mengizinkan dan mendorong penggunaan smartphone untuk tujuan akademik memberikan arti dan semangat baru untuk pelajaran. Akhirnya, rencana mobile learning yang kuat tidak dapat berfungsi tanpa aplikasi yang bagus untuk kerangka pelajaran. Pengajar harus mencari cara untuk mencari konten dan perangkat pembelajaran yang baik, dan bagaimana untuk memasukkannya ke dalam kurikulum dan RPP. Demikian pula, pengembang aplikasi harus fokus pada mengatasi kebutuhan pengguna dan menyesuaikan pengembangan aplikasi untuk pasar pendidikan. Aplikasi pendidikan terbaik menyajikan informasi yang diperlukan dengan cara “segar” dan selaras dengan kebutuhan sekolah. Pada intinya, mengembangkan aplikasi pendidikan yang berkualitas tidak hanya membuat peralihan dari buku teks menjadi sebuah ebook. Aplikasi pendidikan yang baik, seperti semua bagian dari mobile learning, memerlukan keseimbangan untuk membuat mereka dapat berinteraksi secara tepat sekaligus berdampak. Melalui tulisan ini, kami menawarkan sebuah contoh aplikasi pendidikan yang baik dan dapat diadaptasikan ke dalam pembelajaran di ruang-ruang kelas.

QUIZLET DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA

Keterampilan membaca bagi pembelajar adalah untuk memahami apa yang mereka baca. Untuk memperoleh lebih banyak dari membaca, mereka harus mengambil catatan ketika membaca. Ini akan membantu mereka untuk memahaminya dengan lebih baik serta mempertahankan apa yang telah mereka baca. Menjelang akhir dari program membaca, pengajar dapat melatih pembelajar untuk mengambil catatan baik melalui: 1. merekam poin kunci (pembelajar harus merekam hanya ide utama dan rincian penting). 2. Mengurangi kadar bahasa (pembelajar harus membuat catatan singkat dengan mengurangi konten bahasa. Ini dapat dilakukan dengan menghapus kata-kata tertentu, menggunakan simbol dan angka bukan kata-kata, menggunakan singkatan, menggunakan akronim dan menggunakan tabel, grafik atau diagram). 3. Mengatur catatan mereka (dalam format yang mudah untuk memahami (Forum antologi, 1988:150). Membaca adalah untuk membangun sebuah konsep dalam memahami teks tertulis. Grellet menulis bahwa: "dalam kehidupan nyata, tujuan dari membaca selalu bervariasi dan oleh karena itu, ketika merancang latihan, kita harus membuat perbedaan dalam merancang pertanyaan dan kegiatan sesuai dengan jenis teks pembelajaran dan tujuan dalam membaca. Pembaca umumnya membaca untuk tujuan tertentu atau karena ingin tahu tentang sesuatu. Membaca membuat kita menyadari apa yang akan terjadi di masa depan dan apa yang telah terjadi dimasa lalu. Bahan-bahan yang umumnya dibaca oleh orang termasuk koran, majalah atau laporan, buku-buku teks, novel dari semua jenis, cerita pendek, puisi, lirik lagu dan sejenisnya (Grellet, 1981:3). Tujuan dari uraian diatas adalah untuk mengatasi masalah pemahaman membaca dan memahami bahasa teks yang sebenarnya, teks narasi, teks deskriptif atau cerita. Dalam hal ini ada dua cara yang dibutuhkan. Pertama, dengan membaca suatu teks pembaca harus menjelaskan bagaimana cara memahami teks, yaitu memahami situasi yang digambarkan dalam teks, menjelaskan siapa melakukan apa kepada siapa, dan bagaimana dan mengapa, dan dalam penguasaan membaca adalah untuk membangun sebuah konsep dalam memahami teks tertulis serta membangun sebuah interpretasi teks yang koheren 'masuk akal.' Seperti sebuah teori yang berfokus hanya pada pembentukan sintaksis kalimatnya saja, oleh metriknya, teori pemahaman membaca atau pemahaman teks, meskipun merupakan bagian penting dari sebuah teori yang lengkap. Kendala yang kedua adalah bahwa membaca suatu teks pembaca harus menjelaskan bagaimana agar dapat memahami bahasa alami 'real' teks narasi, teks deskriptif cerita, artikel koran, dialog, iklan, dan seterusnya. Proses membaca dimulai dengan serangkaian harapan, perkiraan, atau hipotesis

Dwi Widiyanto Ali, 2018

PENGUNAAN QUIZLET DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PERANCIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tentang subjek untuk membaca sesuatu yang akan dikonfirmasi, diubah atau dibuang ketika kegiatan membaca sedang berlangsung. Membaca sebagai proses berpikir, membuat penggunaan berbagai kemampuan intelektual bahwa pembelajar mungkin sudah memiliki kemampuan tersebut dalam bahasa ibu mereka. Jadi, pengajar bahasa Inggris disini harus mengambil keuntungan dari ini, sedapat mungkin dan mendorong pembelajar untuk melanjutkan kemampuan ini ke dalam pembelajaran bahasa asing. Clashlan (1979:65) menganggap bahwa: *Reading is activity that one does; comprehension is understanding something that one does. For instance, a reader who understands what he has read can answer questions about it, or he can produce the gist of it in the form of written or spoken summary. Even while reading he can demonstrate his comprehension by supplying missing words as in a cloze test (see also Grellet 1983:3).* Dilihat dari pengertian pernyataan diatas, membaca adalah aktivitas yang dilakukan oleh seorang pembaca serta pemahaman adalah pemahaman tentang sesuatu yang juga dilakukan oleh seorang pembaca. Sebagai contohnya, seorang pembaca yang mengerti apa yang telah dia baca, dia dapat menjawab pertanyaan tentang hal yang berkaitan dengan isi bacaan tersebut, atau dia dapat menghasilkan inti dari bacaan itu dalam bentuk tertulis atau ringkasan secara lisan

Membaca adalah proses memperoleh atau memaknai bahasa secara rinci dan melibatkan fungsi kognitif berhubungan dengan apa yang dibaca. Bahan bacaan di sini harus dipilih untuk digunakan dalam pertemuan satu-periode dengan mempertimbangkan sejumlah aspek. Pertamata, bacaan tidak harus panjang, tingkat kosakata harus sesuai untuk kelompok usia pembelajar, atau tingkat pendidikan dan bermakna bagi mereka untuk belajar. Pertama, memahami teks tertulis untuk memahami isinya, itu bisa dilakukan dengan membaca secara tidak bersuara (silent reading). Kedua, mengucapkan teks tertulis secara keras (oral reading), hal itu dapat dilakukan dengan atau tanpa pemahaman dari isi bacaan. Dalam bukunya, Dechant (1973:45) mengatakan bahwa "membaca adalah proses pembelajaran; membaca bisa menjadi salah satu media utama untuk pembelajar belajar agar dapat menggunakan bahan bacaan untuk memperoleh pengetahuan dan untuk mengubah sikap mereka, ide dan aspirasi dengan membaca, pembaca tidak hanya menafsirkan simbol-simbol yang ditulis atau dicetak dan mengekspresikannya dengan suara, tapi dia juga belajar banyak hal dari pesan atau informasi yang diberikan dalam teks yang berguna untuk hidupnya. Selain itu, seseorang juga dapat mengubah perilaku dan persepsi seluruh bacaan. Bagi banyak pembelajar, membaca adalah salah satu keterampilan mereka yang

kadangkadang dapat digunakan ketika mereka telah meninggalkan kelas. Itu juga merupakan

keterampilan yang dapat dipertahankan dalam jangka panjang. Ini tersirat bahwa keterampilan membaca tidak hanya terlibat dalam proses belajar mengajar tetapi juga dalam segala situasi dan kondisi. Setiap orang selalu membutuhkan dan menggunakannya dalam hidupnya. Karena melalui membaca seseorang dapat menafsirkan huruf atau simbol yang dicetak dan akan mendapatkan sumber-sumber informasi atau pengetahuan yang berguna dalam hidupnya. Selain itu, membaca juga merupakan keterampilan reseptif. Pembaca mencurahkan sejumlah keterampilan khusus ketika membaca dan keberhasilan mereka untuk memahami isi dari apa yang mereka lihat tergantung pada sebagian besar keahlian mereka dalam keterampilan khusus ini. Adapun uraian tentang membaca Harmer (1991:183) mengatakan bahwa ada enam keterampilan agar dapat memahami isi teks: 1) kemampuan prediktif, pembaca memprediksi apa yang mereka akan membaca, proses memahami teks adalah proses melihat bagaimana isi teks cocok dengan yang diprediksi. 2) Ekstraksi informasi spesifik, kita membaca sesuatu karena kita ingin mengekstrak hal tertentu dari informasi tersebut untuk mengetahui suatu fakta. 3) Mendapatkan gambaran umum, kita membaca karena kita ingin memiliki gagasan tentang titik utama dari teks. 4) Mengekstrak informasi rinci, pembaca harus dapat mengakses teks untuk informasi rinci yang diperlukan. 5) Mengenali fungsi dan pola wacana, pembaca harus memahami struktur paragraf atau organisasi paragraf dan harus mengakui perangkat untuk kohesi. 6) Menyusun kesimpulan makna dari konteks, menyimpulkan makna kata-kata asing dari konteks di mana kata tersebut muncul. Orang-orang membaca untuk tujuan tertentu: membaca untuk informasi, membaca untuk kesenangan, membaca untuk pemecahan masalah, dan membaca untuk evaluasi. Keempat tujuan membaca lebih digunakan oleh pembaca dalam kehidupan masing-masing. Ada beberapa tujuan lain dari membaca, seperti membaca untuk kesenangan, membaca untuk meringkas, membaca untuk tes, membaca untuk penelitian, dan lain-lain. Hal ini tergantung pada latar belakang pembaca. Selain itu sumber-sumber bacaan atau sumber informasi tidak hanya buku, majalah atau koran yang biasanya dibaca oleh pembelajar, tetapi dari semua teks tertulis adalah merupakan sumber bacaan. Ada beberapa jenis teks utama yang biasanya ditemukan, seperti novel atau cerita, esai, puisi, surat atau kartu pos, surat kabar/majalah, buku panduan, resep, iklan, teka-teki, instruksi (peringatan), arah, pamflet, peta, diagram, kamus, dan lain-lain.

PENUTUP

Berdasarkan hasil kajian yang telah pengkaji lakukan, pengkaji dapat menyimpulkan bahwa penggunaan *Quizlet* dalam keterampilan membaca dalam bahasa Perancis adalah sebagai berikut:

- a) Penggunaan *Quizlet* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran, keterampilan membaca , menulis , mendengar, karena aplikasi ini sangat membantu pembelajar untuk menghafal kosa kata, pelafalan kosa kata, mendengarkan kosa kata, penulisan ulang dengan mudah melalui sebuah permainan yang tersedia pada *quizlet*.
- b) Dalam penggunaan *Quizlet*, memiliki kelebihan yaitu adanya permainan-permainan dengan gambar yang menarik. Dapat melatih pembelajaran dalam berbagai aspek, contohnya : konsentrasi, kepercayaan diri, menyelesaikan masalah. Sedangkan kelemahannya yaitu : Setiap pembelajar membutuhkan gawai dan jaringan internet untuk menjalankan aplikasi tersebut.